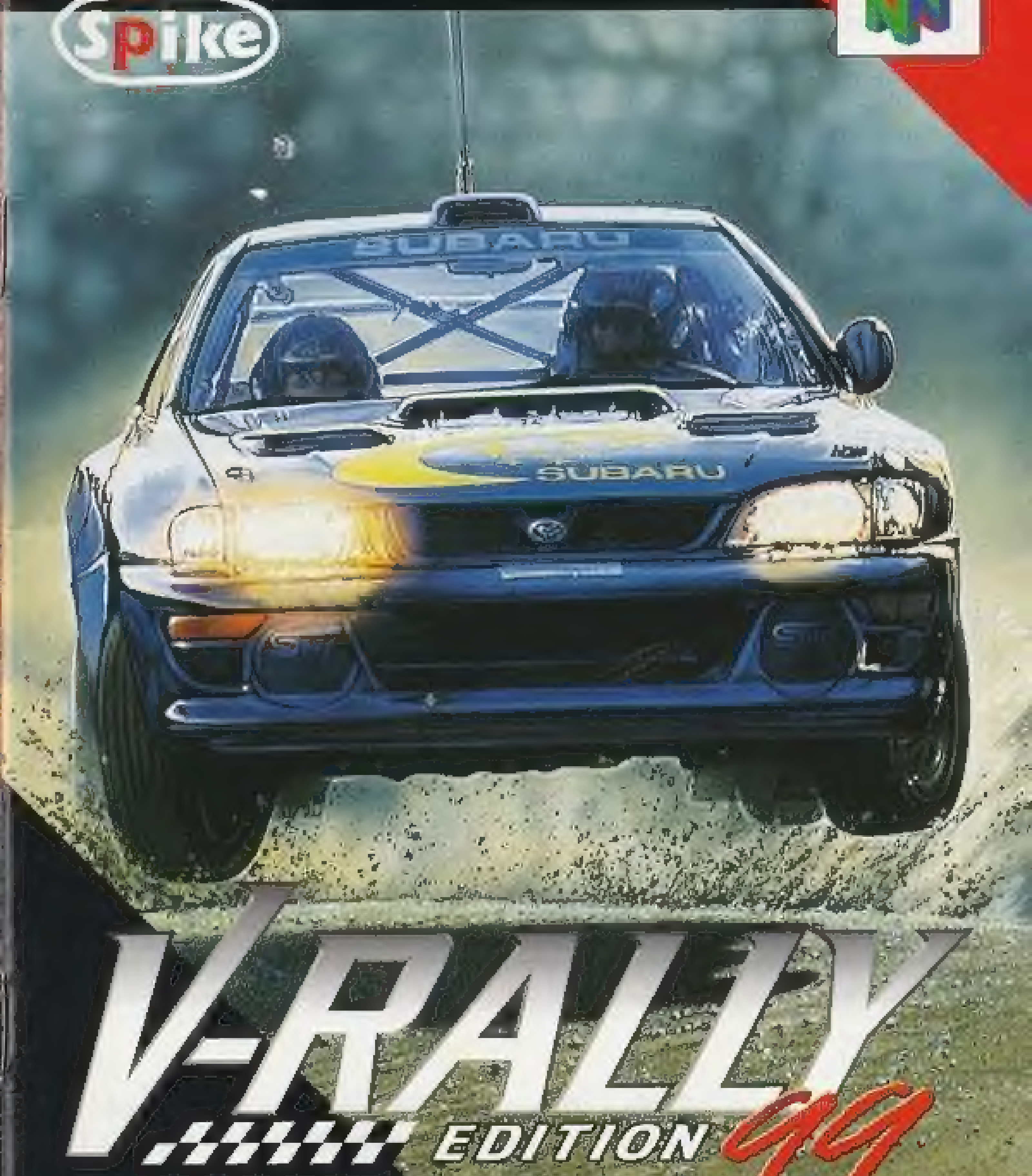


V-RALLY EDITION 99

取扱説明書

振動パック対応

NUS-NVYJ-JPN

ごあいさつ

このたびは任天堂"NINTENDO 64"専用ソフト「V-RALLY EDITION 99」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。
ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」はカセットと共に大切に保管してください。

健康上のご注意

⚠警告

●疲れた状態や、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
●ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面などを見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。
●ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じた場合は、直ちに使用を中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。
●ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
●目の疲労や乾燥、異常に気づいた場合、一旦使用を中止し5分から10分の休憩をしてください。
●他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

⚠注意

●健康のため、ゲームをお楽しみになる時は、部屋を明るくしテレビ画面からできるだけ離れてご使用ください。
●長時間ゲームをする時は、適度に休憩をしてください。めやすとして1時間ごとに10~15分の小休止をおすすめします。

振動パックを使用される場合

⚠警告

●頭部・ひじ・ひざなどの骨部や顔および腹部など、身体の各部に振動パックやコントローラを当てて使用しないでください。また骨粗鬆症と診断された方、骨や関節に疾患があり治療を受けている方は振動パックを絶対に使用しないでください。
●指・手・手首・腕に骨折、脱臼、肉離れ、捻挫、などのけがをしているときは、振動パックを絶対に使用しないでください。振動パックの振動により、症状が悪化する可能性があります。
●振動パックを利用して、連続して長時間遊ばないでください。めやすとして30分ごとに5分以上の休憩をしてください。

使用上のご注意

⚠ 警告

●使用しない時は、安全のためACアダプタのプラグをコンセントから必ず抜いてください。接続したままにしておくと、火災や故障の原因となることがあります。
●カセットの分解や改造は絶対にしないでください。故障や火災、感電の原因となります。
●雷がなりはじめたら、安全のためカセットや本体、ACアダプタに触らないでください。落雷によっては火災や感電の原因となります。

⚠ 注意

●NINTENDO 64をプロジェクションテレビ（スクリーン投影式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面焼け）が生ずるため、接続しないでください。
●カセットはプラスチックや金属部品でできています。燃えると危険ですので捨てる場合は十分注意してください。

使用上のおねがい

●カセットを差し込む時は、カセットや本体に無理な力が加わらないように十分注意して、最後までしっかりと差し込んでください。無理な力で差し込むと、故障の原因となります。
●精密機器ですので、極端な温度条件下でのご使用や保管および強いショックを避けてください。
●端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
●シンナー・ベンジン・アルコールなどの揮発油では絶対ふかないでください。材質が変質して傷めることがありますので注意してください。
●カセットを抜き差しする時は、必ずNINTENDO 64本体の電源スイッチを切ってください。電源スイッチを入れたままで抜き差しした場合、本体やカセットが故障することがあります。
●3Dスティックや十字キーを無謀に操作すると、故障の原因になるばかりでなく、まれにゲームの進行に支障をきたすおそれがありますので注意してください。

NINTENDO 64コントローラについて

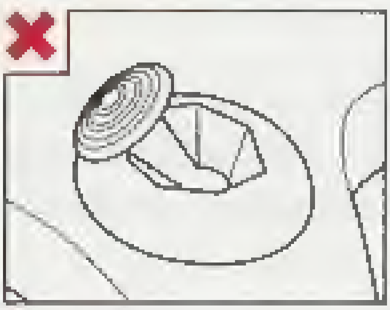
NINTENDO 64コントローラを使用する上で、次のことに注意してください。
3Dスティックの扱いに対する注意を怠ると
故障の原因となりますので、以下の注意を守ってください。

3Dスティックの機能

この3Dスティックは、スティックの傾斜角度と方向を読み取ることにより、微妙な操作ができるアナログ方式のスティックです。そのため、従来の十字キーでは表現しにくかったキャラクターなどの微妙な動きも可能になります。

＊**NINTENDO 64本体の電源スイッチを入れる時に、コントローラの3Dスティックの部分に触らないでください。**

＊本体の電源スイッチが入った時の、3Dスティックの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。





この時に、3Dスティックが傾いている場合（左上の図）、傾いた状態が「ニュートラルポジション」と設定されます。このようにニュートラルポジションの位置がズレた状態では、3Dスティックが正常に操作できなくなります。

正しいニュートラルポジションの位置（左下の図）に修正する場合、次の操作をしてください。

3Dスティックから指を離し、LトリガーボタンとRトリガーボタンを押しながらスタートボタンを押してください。（再設定機能）

＊3Dスティック内部に液体や異物を入れないでください。故障の原因となります。もし誤って入った場合は、お買い上げ店にご相談ください。

＊3Dスティックの使用方法については、4ページをご覧ください。

ラリーという名のカタルシス

V-RALLY EDITION 99

Controller

コントローラの使い方



レースカーの操作

ステアリング、一時停止以外の操作は「PLAYER SETTING」の「CONTROLLER SETUP」でボタンの割り当てを変更できます。

ステアリング……………………3Dスティック左右か十字キー左右
アクセル…………………………Aボタン
ブレーキ…………………………Bボタン
後進(ギアがマニュアルのとき)…………Bボタン
ハンドブレーキ…………………Cボタン ▽
コースに戻る(クラッシュしたときなど)……Cボタン ◁
視点切り替え……………………Cボタン △
シフトアップ……………………Zトリガーボタン＋Aボタン
シフトダウン……………………Zトリガーボタン
背後を見る………………………Rトリガーボタン
一時停止…………………………スタートボタン

項目の選択

レースのセッティングを行うときなどのおもな操作方法です。

項目を選ぶ………………………3Dスティック上下か十字キー上下
項目の内容を切り替える…………3Dスティック左右か十字キー左右
先の画面へ進む…………………Aボタン
前の画面に戻る…………………Bボタン

Game Start

ゲームのはじめ方

カセットをNINTENDO64本体に正しくセットし、電源スイッチを入れてください。オープニングデモが流れているときにスタートボタンを押すと、メニューが表示されます。3Dスティックか十字キーの上下で項目を選び、Aボタンを押します。

メニュー解説



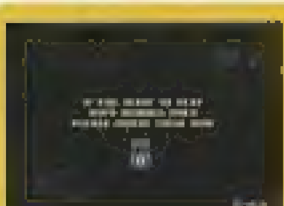
●ARCADE(アーケードモード)→8ページ
4台でコースを走り、制限時間内でのクリアをめざします。全部で18コースあります。

●TRAINING(トレーニングモード)→10ページ
50コースから好きなコースを選び、1台で走ります。2人でプレイするときは2台で走ることもできます。

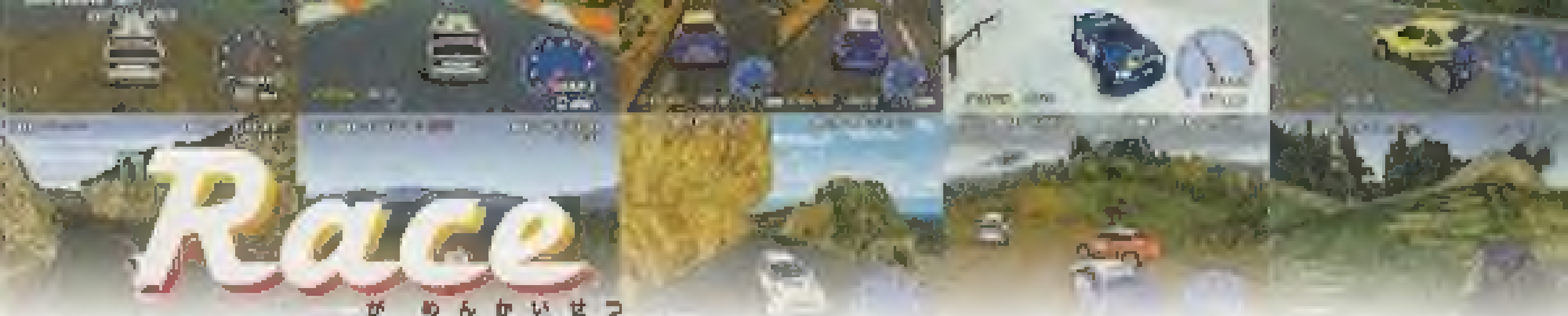
●CHAMPIONSHIP(チャンピオンシップモード)→12ページ
8カ国を3コースずつ走り、4台で順位を競って総合チャンピオンをめざします。

●NO. PLAYERS(プレイヤー人数)
プレイヤー人数を選びます。2人でプレイする場合は、電源を入れる前にコントローラコネクタ1と2にコントローラを接続します。3Dスティックか十字キーの上下でこの項目を選び、左右で人数を切り替えてください。

●GAME OPTIONS(オプション)→18ページ
ゲームの難しさなど、さまざまな設定を行います。



注意：振動パックについて
このゲームは振動パックに対応しています。コントローラに振動パックをつけていないと、ゲームを始めるときに左のような画面が表示されます。振動パックがない場合は、Aボタンを押して先へ進んでください。



レース画面解説

ARCADE・CHAMPIONSHIP

レース順位とトップとの時間差

- ラップタイム
- 周回数
- 次のチェックポイントまでの制限時間（アーケードモードのみ）



- エンジン回転数
- ギア
- 速度（マイル）

前周のラップタイム（2周め以降に表示される）

TRAININIG



- ベストラップタイム
- 周回数

プレイヤー自身のベストタイム

- 前5周までのラップタイム
- ラップタイムとプレイヤーのベストタイムとの差

●マークの種類

レース中には、画面上に次のようなマークが表示されます。


ゆるいカーブ


ややきついカーブ


きついカーブ


S字カーブ


障害注意


走行不可（逆走したときなど）



2人プレイの画面

2人プレイで2人同時にプレイする場合は、画面が分割されます。これはメニューの「GAME OPTION」(18ページ)の「SPLIT SCREEN」でタテに分割するか(VERTICAL)、横に分割するか(HORIZONTAL)を選べます。


HORIZONTAL（横分割）


VERTICAL（タテ分割）

視点切り替え

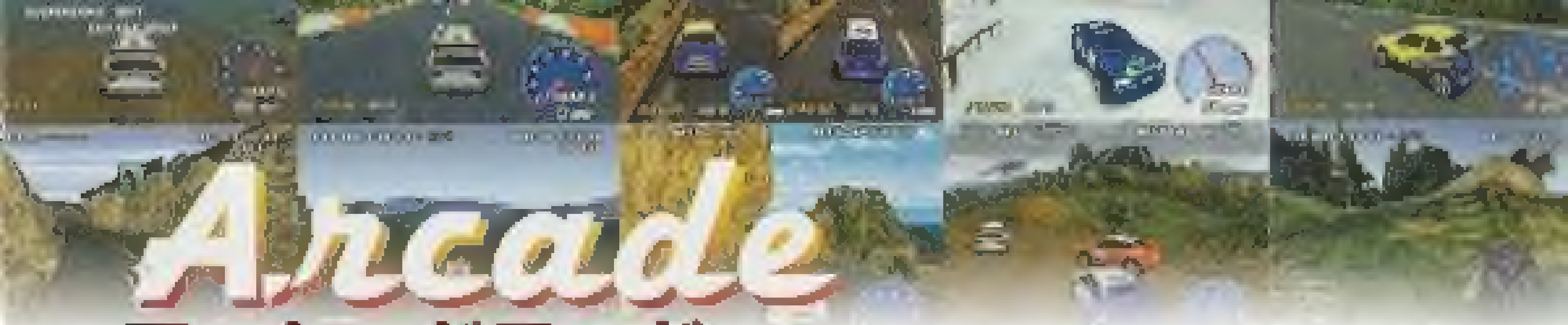
レース中にCボタンを押すと、次のように画面が切り替わります。また、Rトリガーボタンを押すと後方のようすを見られます。

視点切り替え



後方を見る



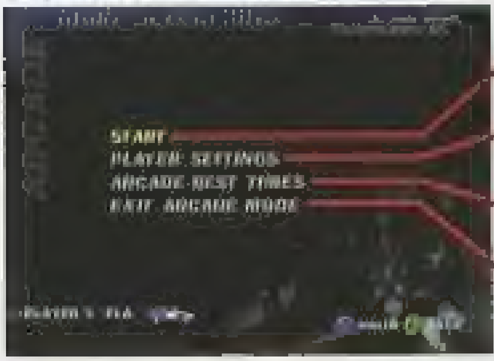


Arcade
アーケードモード

RACE START

「ARCADE」を選んでからレースが始まるまでの各設定を解説します。

●MAIN SELECTIONS



START
「CAR SELECTION」へ進みます。

PLAYER SETTINGS
プレイヤーの設定を行います（16ページ）。

ARCADE BEST TIMES
ベストタイムを表示します。

EXIT ARCADE MODE
メニューへ戻ります。

●CAR SELECTION



レースカーを選びます。3Dスティックか十字キーの上下でクラスを選んでAボタンを押し、さらに車種を選んでAボタンを押します。クラスを選びなおすときはBボタンを押します。ただし、最初は「KIT CAR」の7車種と「WRC」の2車種からしか選べません。

●LEVEL SELECTION



コースのレベルを選びます。最初は「LEVEL 1」しか選べません。それぞれのレベルをクリアすると、次のレベルをプレイできます。

●STAGE

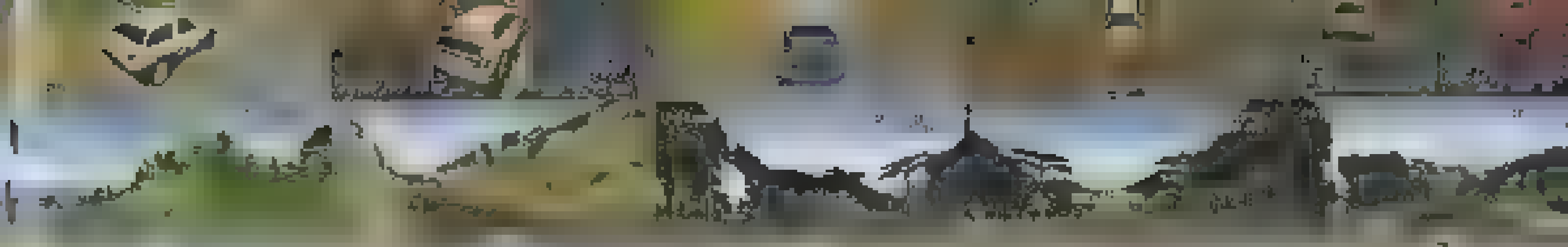


レースを行うレベルの最初のコース概要が表示されます。

START
レースが始まります。

CAR SETUP
レースカーの設定を行います（15ページ）。

EXIT
RESUME ARCADE 「STAGE」画面に戻ります。
EXIT ARCADE MODE メニューへ戻ります。



GOAL



レース終了後には左のような画面に切り替わり、順位が表示されます。
ここでスタートボタンを押すと、直前のレースがリプレイされます。Aボタンを押すと次のコースのSTAGE画面が表示され、再びレースを開始します。

●レベルをクリアしたとき

「LEVEL 1」の最後のコースをクリアすると、「LEVEL SELECTOION」の画面に戻り、「LEVEL 2」が選べるようになります。「LEVEL 2」「LEVEL 3」の全コースをクリアしたときも、同様に次のレベルを選べるようになります。これはゲームを終了してもカセットに記録されており、再びゲームをプレイするときには、前回と同じレベルを選べます。

レースの一時停止

レース中にスタートボタンを押すと下のような画面になり、レースを一時停止できます。



RESUME GAME
ゲームを再開します。

EXIT ARCADE MODE
「MAIN SELECTIONS」画面に戻ります。

SOUND OPTIONS
「MUSIC（音楽）」「ENGINE（エンジン音）」「CO-PILOT（音声）」の音量を調整します。

ゲームオーバーの場合



プレイヤーのレースカーが、制限時間内にチェックポイントかゴールまでたどり着けないとゲームオーバーになります。そこで「CONTINUE」を選ぶと、ゲームオーバーになったレースをやり直せます。このとき「CREDIT」が1個減ります。

「CREDIT」は最初3個あり、0になるとやり直しできません。「CREDIT」は1位でゴールするたびに1個増えます。ただし、コースのレベルが変わると3個に戻ります。

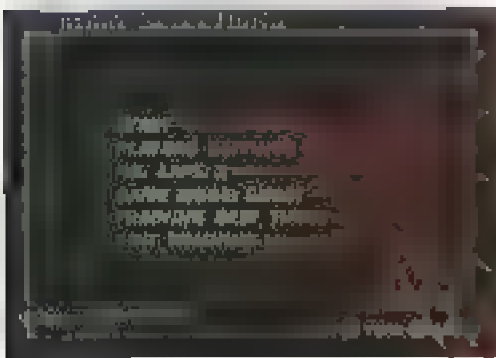
Training

トレーニングモード

RACE START

「TRAINING」を選んでからレースが始まるまでの各設定を解説します。

●MAIN SELECTIONS



START

「CAR SELECTION」へ進みます。

PLAYERS SETTINGS

プレイヤーの設定を行います(16ページ)。

NO LAPS

周回数を決めます。「INFINITE」を選ぶと、一時停止でレースを終了するまで周回を続けます。

GAME MODE

「GHOST」にすると、2周め以降の周回で、前周のプレイヤーの走行がコース上に再現されます。

TRAINING BEST TIMES

ベストタイムを表示します。

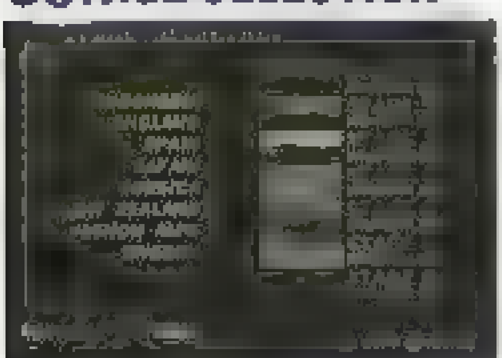
EXIT TRAINING

メニューへ戻ります。

●CAR SELECTION

画面や選択の方法などはアーケードモード（8ページ）と同じです。最初はアーケードモードと同じく9車種しか選べませんが、アーケードモードで選べる車種が増えると、このモードでも選べるようになります。

●STAGE SELECTION



8カ国50コースの中から、プレイしたいコースを選びます。3Dスティックか十字キーの上下で国を選んでAボタンを押し、さらにコースを選んでAボタンを押します。国を選びなおすときはBボタンを押します。

●STAGE

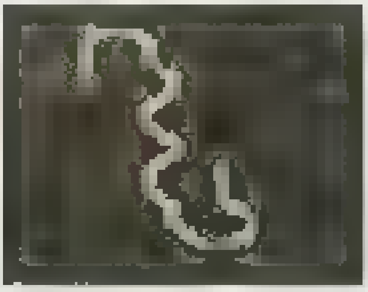
画面や選択の方法などはアーケードモードと同じです。

コースについて

コースには、スタートとゴールが同じ位置にある周回コースと、スタートとゴールが別な一本道のコースがあります。一本道のコースで周回を2周以上に設定すると、2周め以降はゴールした直後にスタートに戻り、カウントダウンを行ってから再スタートします。



周回コース



一本道コース

GOAL



レース終了後には左のような画面に切り替わり、各周回のラップタイムが表示されます(5周以上周回したときは上位5周のタイム)。

ここでスタートボタンを押すと、レースがリプレイされます。Aボタンを押すと「MAIN SELECTIONS」画面に戻ります。

一時停止中の項目

レース中にスタートボタンを押すと一時停止となり、レースカーのセッティング変更などを行えます。

RESUME GAME　レースを再開します。

RESET LAP　その周の最初からやり直します。

SET LAST PERF AS TRAINING CAR　ベストタイムを出したときに、その走行をゴーストとしてセッティングします。通常のゴーストは前周の走行が再現されますが、この項目を選択すると、何周走行しても同じゴーストが続けて現れます。

EXIT STAGE　「MAIN SELECTIONS」画面に戻ります。

SOUND OPTIONS　「MUSIC(音楽)」「ENGINE(エンジン音)」「CO-PILOT(音声)」の音量を調整します。

CAR SETUP　レースカーのセッティングを変更します(15ページ)。

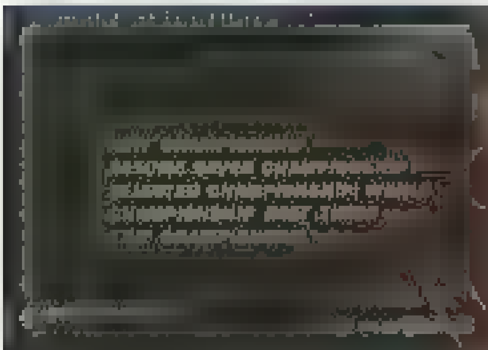
Championship

チャンピオンシップモード

RACE START

「CHAMPIONSHIP」を選んでからレースが始まるまでの各設定を解説します。

●MAIN SELECTIONS（1）



NEW CHAMPIONSHIP
「MAIN SELECTION（2）」画面へ進みます。

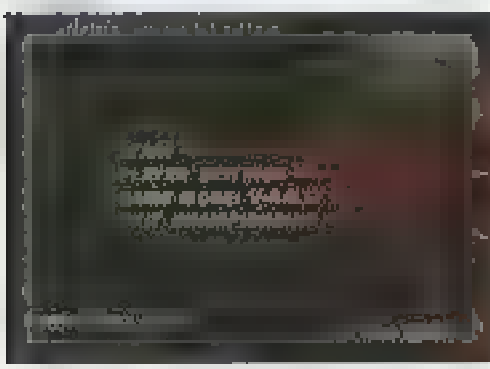
RESUME SAVED CHAMPIONSHIP
セーブしたところから再開します。
すでにセーブデータがあるときに表示されます

SELECTED CHAMPIONSHIP
「WORLD」「EXPERT」から選びます。
最初は「WORLD」しか選べません。

CHAMPIONSHIP BEST TIMES
ベストタイムを表示します。

EXIT CHAMPIONSHIP
メニューへ戻ります

●MAIN SELECTIONS（2）



START
「CAR SELECTION」画面へ進みます。

PLAYER SETTINGS
プレイヤーの設定を行います（19ページ）。

[illegible]
RALLY 実際のラリーと同じく、1台ずつ走ります。
V-RALLY アーケードモードと同じく、4台同時に走ります。

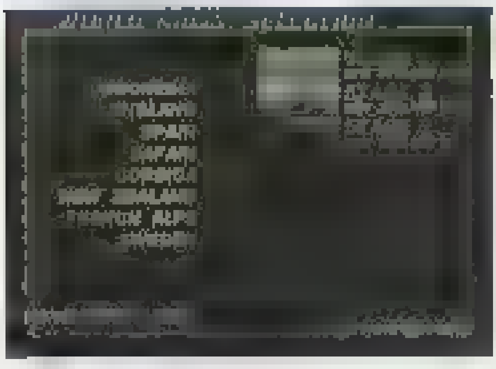
EXIT CHAMPIONSHIP
「MAIN SELECTION（1）」画面へ戻ります。

●CAR SELECTION

画面や選択の方法などはアーケードモード（8ページ）と同じです。最初はアーケードモードと同じく9車種しか選べませんが、アーケードモードで選べる車種が増えると、このモードでも選べるようになります。

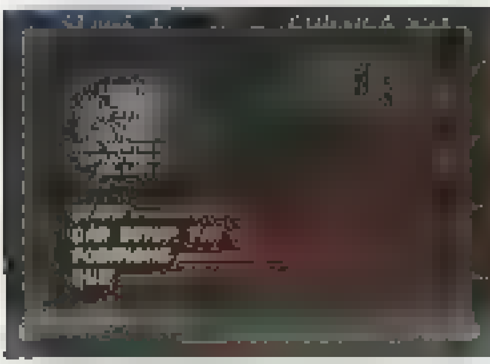


●WORLD(EXPERT) RALLY SELECTION



レースを行う国を選びます。各国で3コースずつレースを行います。
「EXPERT」では4ヵ国で2コースずつレースを行います。

STAGE



START
レースを開始します。

CAR SETUP
レースカーの設定を行います（15ページ）。

POSITIONS
その時点での総合順位を表示します。

QUIT
RESUME CHAMPIONSHIP 「STAGE」画面に戻ります。
QUIT WITHOUT SAVE それまでのチャンピオンシップモードでの成績をセーブせずにメニューへ戻ります。
SAVE AND QUIT チャンピオンシップモードでの成績をセーブしてメニューへ戻ります

周回コースと一本道コース



トレーニングモードと同じく、コースには周回コースと一本道のコースがあります。周回コースでは同じコースを3周しますが、一本道ではコースを1回走行するだけで終了となります。

GOAL



レース終了後にはアーケードモードと同じく順位を表す画面が表示されます。また、3レースめが終わると、3レースのトータルタイムによる順位が表示され、1位に4ポイント、2位に2ポイント、3位に1ポイントが与えられます。すべての国でレースを終えたのちにポイント数の合計で総合順位が決まります。

レースの続行と中断

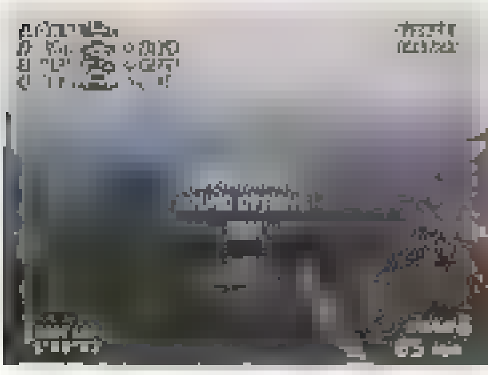
ひとつの国でレースが終わると「WORLD(EXPERT) RALLY SELECTION」画面に戻ります。レースを続ける場合は、まだレースを行っていない国を選びます。中断する場合はBボタンを押して、「SAVE AND QUIT」を選びます。再開したときに「MAIN SELECTION(1)」画面で「RESUME SAVED CHAMPIONSHIP」を選ぶと、続きからプレイできます。

「SAVE AND QUIT」は、「STAGE」画面の「QUIT」でも選べます。



レース中の一時停止

レース中にスタートボタンを押すと、アーケードモードなどと同じくレースが中断され、下のような画面が表示されます。



RESUME GAME

レースを再開します。

ABORT RALLY

「WORLD(EXPERT) RALLY SELECTION」画面に戻ります。そのときにレースを行っていた国での成績は失われます。

SOUND OPTIONS

「MUSIC(音楽)」「ENGINE(エンジン音)」「CO-PILOT(音声)」の音量を調整します。

Car Setup

車のセッティング

各モードの「STAGE」画面で「CAR SETUP」を選ぶと、レースカーの設定を変更できます。

また、トレーニングモードでは、スタートボタンを押して「CAR SETUP」を選ぶと、レース中に設定の一部を変更できます。



●GEAR BOX（ギアの種類）

「AUTOMATIC／MANUAL」を切り替えます。「AUTOMATIC」のときはギアの操作は自動で行われます。

●STEERING SENS.（ハンドリングの感度）

「HIGH／MED／LOW」の3段階があります。「HIGH」のほうがわずかな操作でハンドルがきりやすくなります。

●CAR CONTROL（コーナー特性）

「MAX OST／OVERSTEER／BALANCED／UNDERSTEER／MAX UST」の5段階があります。「OVERSTEER」ではコーナーでハンドルを切ったときに車体が外へふくらみやすく、「UNDERSTEER」では内側へ切れこみやすくなります。

●GEAR RATIOS（ギア設定）

「SHORT／MEDIUM／LONG」の3段階があります。「SHORT」では加速がよくなり、「LONG」では高速を維持しやすくなります。

●SUSPENSIONS（車体の安定性）

「HARD／MEDIUM／SOFT」の3段階があります。「HARD」はアスファルトなどの堅い道に適し、「SOFT」はラフな道や雨や雪などの悪天候に適しています。

●EXIT CAR SETUP

設定を終了し、「STAGE」画面へ戻ります。

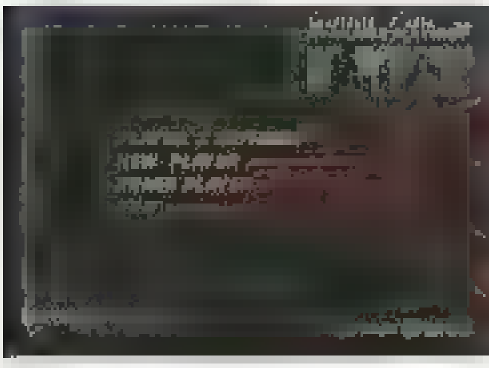
Player Setting

プレイヤーの登録

各モードの「MAIN SELECTION」画面で「PLAYER SETTING」を選ぶと、プレイヤーの名前やレース成績を4人まで登録できます。

名前を登録する

プレイヤー名の登録は下の画面で行います。



PLAYER 1 SETTINGS
画面が切り替わり、各種設定を行います

NEW PLAYER
新たにプレイヤー名を登録します。

ERASE PLAYER
プレイヤー名とデータを削除します。

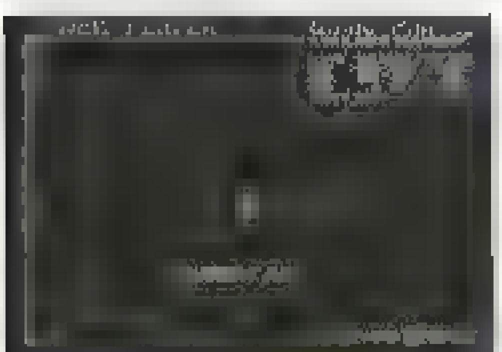
EXIT
「MAIN SELECTION」画面へ戻ります。

●「ERASE PLAYER」の選択

最初はすでに「PLA」「PLB」「PLC」「PLD」の4つの名前が登録されています。新たに名前を登録するには「ERASE PLAYER」を選んで、4つの名前のいずれかを消去してください。このとき、消去したプレイヤーの成績などは失われます。

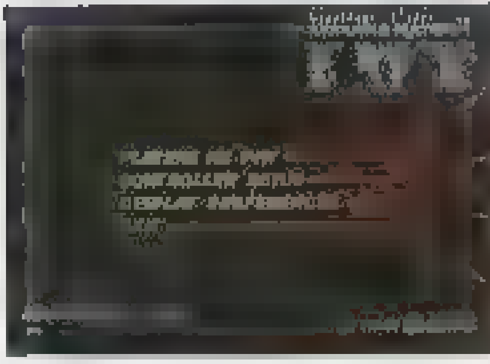
●名前の入力

「ERASE PLAYER」を実行すると、引き続いて「NEW PLAYER」を選べます。このときは名前の入力画面が表示されます。3Dスティックか十字キーの左右でアルファベットの文字盤を動かし、入力したい文字が中央にきたら、Aボタンを押します。名前は3文字まで入力できます。



各種設定

「PLAYER SETTING」画面で「PLAYER 1(2) SETTING」を選ぶと、各名前のデータごとに以下のような設定変更を行えます。



PLAYER 1 IS
プレイヤーの名前を選びます。

CONTROLLER SETUP
コントローラの操作設定を変更します。

DISPLAY PREFERENCES
画面表示の設定を変更します。

EXIT
「PLAYER SETTING」画面に戻ります。

●名前の選択

「PLAYER 1(2) IS:」を選び、3Dスティックか十字キーの左右で名前を選びます。

●コントローラの操作設定



「CONTROLLER SETTING」を選ぶと、左の画面に切り替わり、コントローラの操作ボタンを変更できます。3Dスティックか十字キーの上下で割り当てを変更する項目を選び、左右でボタンを変更します。

同じボタンにふたつの操作を割り当てることはできません。
最初は「GEAR DOWN(シフトダウン)」のボタン変更はできません。その下の「GEAR SHIFTING MODE」を「2BUTTONS」にすると、シフトアップとシフトダウンに別々のボタンを設定できます。
「DEFAULT SETTINGS」を選んでAボタンを押すと、元の設定に戻ります。
「EXIT」を選んでAボタンを押すと、変更が決定されます。

●画面の設定

「DISPLAY PREFERENCES」を選んで以下の項目を「OFF」にすると、それぞれの画面表示を消去できます。

TIMING	ラップ計測の数字
REV COUNTER	エンジン回転数、速度、ギア
POSITIONS	順位
CO-PILOT INFO	コーナーの直前に表示されるマークなど

Options

オプション

メニューで「GAME OPTION」を選ぶと、さまざまな設定の変更を行えます。
3Dスティックか十字ボタンの上下で項目を選びます。



●DIFFICULTY LEVEL(レースの難しさ)
「ROOKIE(やさしい)」「ADVANCED(難しい)」「EXTREME PRO(非常に難しい)」の3段階があります。3Dスティックか十字ボタンの左右で段階を切り替えます。

●SPLIT SCREEN(画面分割)
2人で同時にレースをプレイするときの画面の分割のしかたを設定します(7ページ)。3Dスティックか十字ボタンの左右で切り替えます。

●MUSIC LEVEL(音楽)/ENGINE LEVEL(エンジン音)/CO-PILOT LEVEL(音声)
それぞれの音量を調節します。3Dスティックか十字ボタンの左右で音量を決めます。

●SCREEN FORMAT(画面サイズの切り替え)
使用するテレビの画面サイズを設定します。ワイド画面のテレビを使用するときは「16:9」を選びます。通常の画面のテレビは「4:3」を選びます。3Dスティックか十字ボタンの左右で切り替えます。

●EXPERTS TIMES(ベストタイムの表示)
Aボタンを押すと画面が切り替わり、各プレイモード全レースのトータルタイムのベストが表示されます。Bボタンを押すとオプション画面に戻ります。

●RESET SAVED DATA(セーブデータの削除)
プレイヤー名など、すべてのセーブデータを削除します。Aボタンを押すと「ARE YOU SURE?/YES/NO」と表示されます。ここで「YES」を選び、Aボタンを押すと削除が実行されます。

●EXIT GAME OPTIONS
設定を終了し、メニューへ戻ります。

HINT
ゲームのヒント

レースでトップに立ち、ベストタイムを出すための基本的なヒントを解説します。

スピードの出しすぎに注意！



直線でいくら速くても、コーナーでクラッシュしているようではなかなか上達しないぞ。

初心者がよくやる失敗が、スピードを出しすぎてコーナーを曲がりきれず、クラッシュしてしまうことだ。
直線でいくら速くても、クラッシュしてしまえばタイムロスになってしまう。コーナーに入る前には必ず減速しよう。

ベストセッティングでのぞめ！



アスファルトの路面でも、晴れと雨では路面状況が大きく違うぞ。

レースカーのセッティングはコースの状況に合わせて自動的に変更されているが、それに加えて自分なりにセッティングを変更してみよう。
基本のセッティングは下の表のとおりだが、レースカーによって特性が異なるし、運転者の好みもあるだろう。いろいろ試してベストセッティングをみつけよう。

●基本セッティング

	ASPHALT(舗装)	GRABEL(砂利)	SNOW・RAINY(雪・雨)
CAR CONTROLE	UNDERSTEER	OVERSTEER	OVERSTEER
SUSPENSIONS	HARD	SOFT	SOFT

	コーナー多し	直線多し
GEAR RATIOS	SHORT	LONG

ハンドブレーキを活用せよ！



後輪がすべりすぎるとスピンしてしまう。逆方向にハンドルをきるなどして体勢を立て直そう。

ブレーキにはBボタンのペダルブレーキとCボタン(♡)のハンドブレーキがある。ペダルブレーキはおもに減速するときに使うが、ハンドブレーキは後輪をすべらせて、きついコーナーを回るときなどに使う。このテクニックを覚えれば、より速いタイムをたたきだせるだろう。

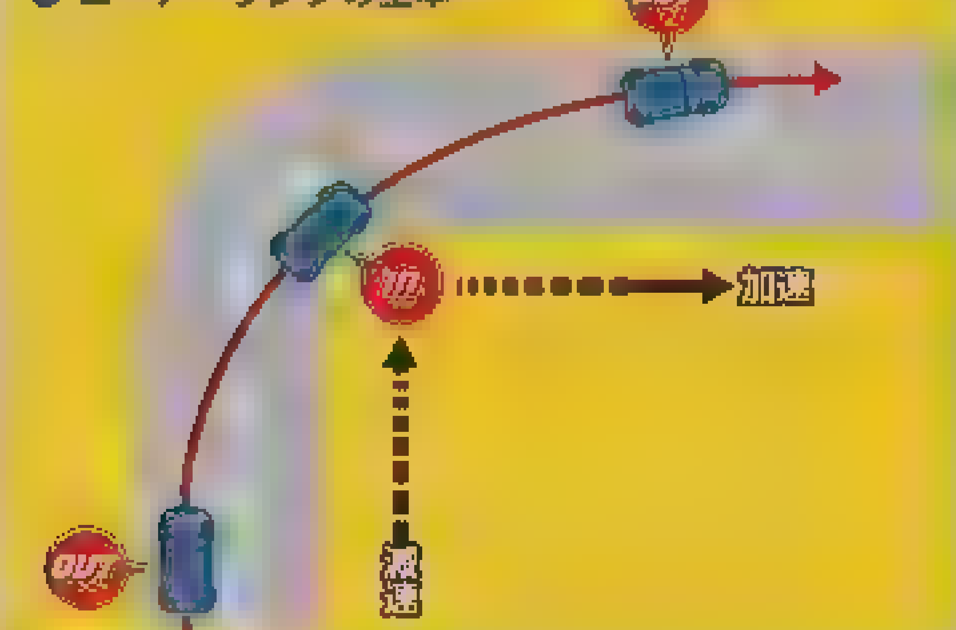
走行しやすいラインどりを



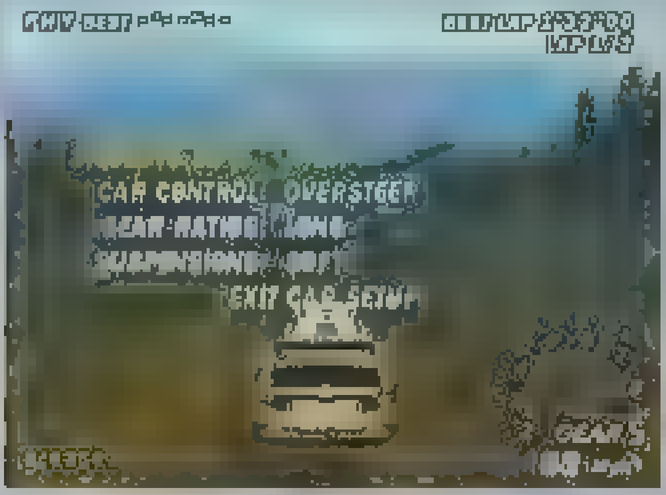
練習を積んでコーナーを回れる限界の速度とラインを見極めよう。

コーナーに入るときは減速するのが基本だが、それでもなるべく速度を下げないで回りたい。そのためには、アウトからコーナーに入ってインへ切れこむようなラインどりが理想だ。コーナーの角度などにもよるが、インから入るとコーナーリング中に外へふくらみすぎて、クラッシュするおそれもある。

● コーナーリングの基本



トレーニングモードで練習を積め！



トレーニングモードでは走行中にレースカーのセッティングを変更できるメリットもあるぞ。

トレーニングモードのコースには、アーケードモードやチャンピオンモードのすべてのコースがふくまれている。なかなか勝てないコースがあったら、トレーニングモードで同じコースを何回も走って練習するといいだろう。1台で走るのと4台で走るのでは状況がちがうが、コースの構造を覚えてしまえば本番でも役に立つはずだ。

アーケードモードコース一覧

LEVEL1	
STAGE1	[illegible]
STAGE2	SPAIN [illegible]
STAGE3	INDONESIA [illegible]
STAGE4	SAFARI SS4

LEVEL2	
STAGE1	NEW ZEALAND [illegible]
STAGE2	CORSICA [illegible]
STAGE3	INDONESIA [illegible]
STAGE4	SPAIN [illegible]
STAGE5	ENGLAND [illegible]

LEVEL3	
STAGE1	SWEDEN SS4
STAGE2	NEW ZEALAND [illegible]
STAGE3	ALPS SS4
STAGE4	SWEDEN SS5
STAGE5	ENGLAND SS5
STAGE6	ALPS SS5

EXPERT	
STAGE1	SPAIN [illegible]
STAGE2	CORSICA [illegible]
STAGE3	ENGLAND SS6

チャンピオンシップモード「EXPERT」コース一覧

チャンピオンシップモードの「WORLD」では、各国それぞれ「SS1」「SS2」「SS3」のコースを走行します。

INDONESIA	
STAGE1	INDONESIA [illegible]
STAGE2	INDONESIA [illegible]

NEW ZEALAND	
STAGE1	NEW ZEALAND [illegible]
STAGE2	NEW ZEALAND SS7

SAFARI	
STAGE1	SAFARI [illegible]
STAGE2	SAFARI SS6

FRENCH ALPS	
STAGE1	ALPS [illegible]
STAGE2	ALPS SS7

レースカー紹介

ゲームに登場するレースカーのうち、「KIT CAR」「WRC」の11車種のデータを紹介します。

※ゲーム中のマシンは1998年仕様になっています。

KIT CAR



Citroen Xsara Kit Car

ENGINE（エンジン）	2L 16-VALVES
POWER（馬力）	280BHP/8750RPM
TORQUE（トルク）	255NM/6750RPM
DRIVE（駆動方式）	2WD(FRONT)
GEAR BOX（ギア）	6 SPEED SEQUENTIAL
TYRES（タイヤ）	MICHELIN
WEIGHT（重量）	960 KG



Nissan Almera Kit Car

ENGINE（エンジン）	2L 16-VALVES
POWER（馬力）	275BHP/8750RPM
TORQUE（トルク）	240NM/5500RPM
DRIVE（駆動方式）	2WD(FRONT)
GEAR BOX（ギア）	6 SPEED SEQUENTIAL
TYRES（タイヤ）	MICHELIN
WEIGHT（重量）	960 KG



Peugeot 306 Maxi

ENGINE（エンジン）	2L 16-VALVES
POWER（馬力）	275BHP/8700RPM
TORQUE（トルク）	260NM/5900RPM
DRIVE（駆動方式）	2WD(FRONT)
GEAR BOX（ギア）	6 SPEED SEQUENTIAL
TYRES（タイヤ）	MICHELIN
WEIGHT（重量）	960 KG



Renault Maxi Megane

ENGINE（エンジン）	2L 16-VALVES
POWER（馬力）	275BHP/8400RPM
TORQUE（トルク）	260NM/5900RPM
DRIVE（駆動方式）	2WD(FRONT)
GEAR BOX（ギア）	6 SPEED SEQUENTIAL
TYRES（タイヤ）	MICHELIN
WEIGHT（重量）	960 KG



Seat Ibiza GTI EV2

ENGINE（エンジン）	2L 16-VALVES
POWER（馬力）	260BHP/8400RPM
TORQUE（トルク）	220NM/6500RPM
DRIVE（駆動方式）	2WD(FRONT)
GEAR BOX（ギア）	6 SPEED SEQUENTIAL
TYRES（タイヤ）	MICHELIN
WEIGHT（重量）	960 KG



Skoda Octavia Kit Car

ENGINE（エンジン）	2L 16-VALVES
POWER（馬力）	260BHP/8000RPM
TORQUE（トルク）	240NM/6500RPM
DRIVE（駆動方式）	2WD(FRONT)
GEAR BOX（ギア）	6 SPEED SEQUENTIAL
TYRES（タイヤ）	MICHELIN
WEIGHT（重量）	960 KG

Racecar Catalog



Hyundai Coupe EV2

ENGINE(エンジン)	2L 16-VALVES
POWER(馬力)	247BHP/7700RPM
TORQUE(トルク)	250NM/7100RPM
DRIVE(駆動方式)	2WD(FRONT)
GEAR BOX(ギア)	6 SPEED SEQUENTIAL
TYRES(タイヤ)	MICHELIN
WEIGHT(重量)	960 KG

WRC



Toyota Corolla

ENGINE（エンジン）	2L TURBO CHARGED
POWER（馬力）	300BHP/5700RPM
TORQUE（トルク）	520NM/4000RPM
DRIVE（駆動方式）	4WD
GEAR BOX（ギア）	6 SPEED SEQUENTIAL
TYRES（タイヤ）	MICHELIN
WEIGHT（重量）	1230 KG



Ford Escort

ENGINE(エンジン)	2L TURBO CHARGED
POWER(馬力)	300BHP/5500RPM
TORQUE(トルク)	470NM/4000RPM
DRIVE(駆動方式)	4WD
GEAR BOX(ギア)	6 SPEED SEQUENTIAL
TYRES(タイヤ)	MICHELIN
WEIGHT(重量)	1230 KG



Mitsubishi Lancer

ENGINE(エンジン)	2L TURBO CHARGED
POWER(馬力)	290BHP/6000RPM
TORQUE(トルク)	520NM/3500RPM
DRIVE(駆動方式)	4WD
GEAR BOX(ギア)	6 SPEED SEQUENTIAL
TYRES(タイヤ)	MICHELIN
WEIGHT(重量)	1230 KG



Subaru Impreza

ENGINE(エンジン)	2L TURBO CHARGED
POWER(馬力)	300BHP/5500RPM
TORQUE(トルク)	480NM/4000RPM
DRIVE(駆動方式)	4WD
GEAR BOX(ギア)	6 SPEED SEQUENTIAL
TYRES(タイヤ)	PIRELLI
WEIGHT(重量)	1230 KG

株式会社スパイク ユーザーサポート
TEL.03-5722-7799
(祝日をのぞく月~金10:00~17:00)
URL.http://www.spike.co.jp/

Spike

INFOGRAMES

株式会社スパイク 〒153-0061 東京都目黒区中目黒2-10-15 山手Kビル

NINTENDO64

この64（ロクヨン）マークは、任天堂および任天堂よりライセンス許諾を受けているNINTENDO 64関連製品に表示されています。